
4.

Teoría del monstruo y game studies: un estudio de caso de *The Witcher 3: Wild Hunt*

Rafel Guardiola Marí

Transactions of the Digital Games Research Association
November 2022, Vol. 6 No 1, pp. 95-121. ISSN 2328-9422

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative 4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights

Monster Theory and Game Studies: A Case Study for *The Witcher 3: Wild Hunt*

ABSTRACT

Monstrosity and monstrous creatures are elements that are not alien to the world of cultural and literary studies. The appearance of the monstrous calls into question the system of values that are transmitted through hegemonic discourse and allow the human

condition to be analyzed through different perspectives. With this in mind, this paper aims to analyze how the monstrous element stands as one of the main agents of discourse creation in the video game *The Witcher 3: Wild Hunt* and its cultural, videoludic and literary implications. Likewise, the construction of humanity and monstrosity will both be addressed via the analysis of characters and/or situations and making use of a basic concept for our investigation: articulated monstrosity.

Keywords

Monster Theory, Game Studies, cultural studies, The Witcher, monster, monstrosity, articulation, articulated monstrosity.

Resumen

La monstruosidad y las criaturas monstruosas son elementos que no resultan ajenos en el ámbito de los estudios literarios y culturales. La aparición de dicho elemento pone en cuestión el sistema de valores que se transmiten a través del discurso hegemónico y permiten analizar la condición humana desde múltiples perspectivas. Así, este trabajo pretende analizar cómo el elemento monstruoso se erige como uno de los principales agentes de creación de discurso en el videojuego *The Witcher 3: Wild Hunt*, así como sus implicaciones culturales, videolúdicas y literarias. Asimismo, se incidirá en la construcción de la humanidad y la monstruosidad a través del análisis de personajes y/o situaciones narrativas mediante el uso de un concepto básico para nuestra investigación: la monstruosidad articulada.

Palabras Clave

Monster Theory, *Game Studies*, estudios culturales, *The Witcher*, monstruo, monstruosidad, articulación, monstruosidad articulada.

INTRODUCCIÓN

“Todo juego significa algo”. Para Huizinga (1938) el acto de jugar (*play*) es un acto de *poiesis*, es decir, un acto de creación. Para él, todo juego significa algo (“all play means something”), por lo que lo considera una práctica significativa. Esta manera de entender el juego coloca claramente la acción de jugar como una práctica significativa desde el punto de vista de los estudios culturales, entendiéndola como “aquellos comportamientos que conllevan creación de significado en los que la gente participa” (Hall 1997; Barker 2003). Si atendemos que para Huizinga “play is one of the main basis for civilization” (1938 [1944], 5), no es de extrañar que, desde hace ya algunas décadas, los videojuegos hayan ido creciendo en popularidad e importancia como medio de difusión.

Autores como Navarro-Remesal (2016, 11), en ese sentido, consideran que el videojuego es un tipo de texto cuyo lenguaje y códigos son reconocibles por casi todo el mundo. Asimismo, también considera que funcionan como “contenedores y creadores de contenidos culturales” (Navarro-Remesal 2016, 12). Estas ideas se relacionan con ideas de autores como Muriel & Crawford (2018), quienes consideran que los videojuegos, además de ser objetos culturales de gran relevancia, también apuntan al crecimiento de una cultura (o subcultura) que gira alrededor del videojuego, con rasgos de identidad propios.

Así pues, es importante destacar que los videojuegos son un objeto cultural diseñado. Las implicaciones de este hecho son múltiples, y tienen en consideración una vertiente ética (Sicart 2009), emocional (Frome 2007; 2019 & Bura 2008) y, por supuesto, una

incidencia sobre los márgenes de acción del jugador (Navarro-Remesal 2016), el diseño narrativo, la implementación de mecánicas y una gran cantidad de los elementos potencialmente discursivos del videojuego. Todos estos elementos en conjunto son los que dotan al videojuego de capacidad discursiva.

De esta manera, nuestro análisis parte del estudio de la monstruosidad propuesto por Cohen (1996), quien plantea su estudio como un *modus legendi*, es decir: una metodología para ‘leer’ cultura a través de los monstruos que esta engendra. Esto se conoce como la Teoría del Monstruo y supone analizar la monstruosidad como forma de ser (ontológica), como gatillos para nuestra psique arraigados en el inconsciente (psicoanalítica) o como representaciones de un ‘otro’ (representativa) (Levina & Bui, 2013), tal y como resumimos en la Figura 1.



Figura 1: esquema sobre las aproximaciones de lo monstruoso según Levina & Bui. Elaboración propia.

Tradicionalmente, desde la aparición del texto de Cohen, los estudios acerca de la monstruosidad (Levina & Bui 2013; Weinstock 2020; entre otros) remarcan la dimensión cultural del cuerpo del monstruo, la recurrencia (intertextual¹) del monstruo, la

1. Entendida como propone Barthes, es decir, la creación de significado que se da gracias a la relación entre múltiples textos ya que no existe una única fuente para él ni puede considerarse como un ente estable.

aparición del monstruo como elemento causante de una crisis, la alteridad del monstruo y su diferencia, la dificultad para conocer a la criatura², entre otras, por lo que las tres aproximaciones son complementarias, no necesariamente excluyentes. Al igual que ocurre con otras investigaciones enmarcadas en el campo de los estudios culturales, la significación de la monstruosidad es más relevante si esta se articula (es decir, trabaja en conjunción con otro elemento con el que no necesariamente tiene que ir siempre asociado). Llamamos a esto ‘monstruosidad articulada’ y es un concepto interesante para aplicar en nuestro análisis.

En el estudio de los videojuegos, generalmente se ha aceptado la premisa de que estos monstruos funcionan únicamente como una estrategia deshumanizadora de los obstáculos que deben ser superados por el jugador, como expone Jaroslav Švelch (2013), si bien este mismo autor afirma que mediante el uso de la Inteligencia Artificial en algunos videojuegos se ha podido observar una monstruosidad mucho más cercana a la fílmica y la defendida por los estudios de lo monstruoso (Švelch 2020). Nuestra postura para este trabajo es que es posible encontrar videojuegos, como es el caso de *The Witcher 3: Wild Hunt*, en los que mediante la conjunción de los elementos formales, lúdicos y narrativos que conforman el texto videolúdico podemos acceder a una dimensión mucho más cercana a la propuesta por la teoría del monstruo y que va más allá de una estrategia deshumanizadora para los obstáculos lúdicos del texto.

METODOLOGÍA

Desde este punto de vista, la discursividad de la monstruosidad en los videojuegos no es exclusiva de los elementos narrativos que se puedan dar en el texto videolúdico, sino que los entendemos en conjunción con los elementos formales que antes hemos

2. A causa de su “*Ontological liminality*”, es decir, la concepción del monstruo “ni como una cosa ni como otra” o como “esa cosa y esa otra cosa”. Básicamente hace referencia a su dificultad a la hora de ser categorizados.

mencionado. De este modo, para analizar la monstruosidad en el texto videolúdico vamos a seguir dos caminos entrecruzados: por un lado, tenemos que analizar los personajes monstruosos que aparecen en él y, por otro lado, debemos tener en consideración los diferentes elementos de significación del videojuego y seleccionar cuidadosamente aquellos aspectos a los que queremos acercarnos para nuestro estudio.

Esto nos lleva, necesariamente, a una metodología híbrida en la que aunamos elementos propios de la Monster Theory con elementos del análisis del videojuego:

Monster Theory & Building Blocks

Además de la ya mencionada teoría del monstruo introducida por Jeffrey Jerome Cohen en 1996, nos servimos de diversos teóricos de lo monstruoso que han ampliado sobre lo ya expuesto por este último. Con esto, y con el concepto de monstruosidad articulada que hemos trabajado anteriormente, queremos analizar cómo funcionan las criaturas monstruosas en *The Witcher 3*.

Asimismo, queremos analizar elementos relativos al Contexto, al *game overview* y algunos aspectos formales. En este caso, los *Building blocks* propuestos por Fernández-Vara (2015) son un elemento primordial para nosotros:

- Contexto, con especial énfasis en: género del juego, contexto sociocultural de creación, su relación con otros medios, y el contexto dentro del juego.
- *Game overview*: historia y mecánicas del juego.
- Aspectos formales: *values* (aquello que queda marcado positivamente o negativamente por su significación lúdica), diseño de toma de decisiones y representación.

De esta manera queremos llevar a cabo un análisis de dos *quests*, entendidas como el elemento ludonarrativo básico y menor en el que se pueden dividir las distintas secciones del juego.

OBJETIVOS

Con esto, y siguiendo un análisis más discursivo que esquemático, queremos indagar sobre dos cuestiones como punto de partida de nuestro análisis:

(1) Si el videojuego es un medio para la difusión de elementos ideológicos y discursivos y el elemento monstruoso ha sido siempre un medio útil para la exploración de las ansiedades sociales, queremos ver el funcionamiento de las criaturas monstruosas en un texto concreto desde una perspectiva sociocultural, narrativa y lúdica.

(2) Dada esta primera premisa general aplicada a los productos culturales, queremos establecer la relación del elemento con el elemento humano en un texto concreto, *The Witcher 3: Wild Hunt*, con el objetivo de abordar la monstruosidad como constructo y su relación con el concepto de la humanidad.

ANÁLISIS

Contexto

The Witcher 3: Wild Hunt es un videojuego ARPG (*action role-playing game*) con un gran componente narrativo producido por CD Projekt RED y publicado por CD Projekt, dos empresas interrelacionadas de Polonia. Este videojuego, al igual que sus antecesores *The Witcher* (CD Projekt RED 2007) y *The Witcher 2: Assassins of Kings* (CD Projekt RED 2011) son productos

transmedia³ que adaptan el universo narrativo de la saga de Geralt de Rivia creada por el escritor polaco Andrzej Sapkowski. Este hecho conlleva un alto grado de intertextualidad, ya que los desarrolladores se sirven de la prolífica obra del autor literario para construir todos los elementos ficcionales del videojuego.

La importancia de este elemento contextual recae no solo en la adaptación de un cibertexto no-interactivo, es decir, un universo narrativo concreto a cibertexto interactivo (Pérez-Latorre 2010, 70), como es un videojuego, sino que además añade una capa más sobre la autoría del texto. A todos los efectos, el videojuego es desarrollado por CD Projekt RED y son sus miembros los encargados de escribir y diseñar la ficción, así como el resto de los elementos del sistema central, pero obviamente para que la adaptación sea exitosa y, sobre todo, reconocible, es necesario mantener en su propuesta los elementos necesarios para que los jugadores puedan reconocer los textos originales.

En ese sentido, el mundo que Sapkowski crea es un mundo gobernado por la ambigüedad moral. Marcin Iwinski (Pérez 2017), uno de los fundadores de CD Projekt, apunta a este hecho como el elemento clave que les inspiró a adaptar el universo de *The Witcher* en videojuegos. Por otro lado, Tomasz Z. Majkowski considera que el personaje de Geralt de Rivia consigue, paso a paso, hacerse un hueco en Polonia como “tesoro nacional” (Majkowski 2021). Tanto es así, que en una visita oficial de Obama al país europeo terminó con el entonces primer ministro polaco, Donald Tusk, regalándole una copia de la edición de coleccionista de *The Witcher 2*, así como dos libros firmados por Sapkowski.

Viendo la relevancia cultural del producto de Sapkowski y la posterior relevancia de los textos videolúdicos basados, parcialmente, en su obra; es importante tener en cuenta a nivel contextual lo que ello implica. Cuando Sapkowski escribió las primeras historias protagonizadas por Geralt, eran momentos de

3. Entiendo *transmedia storytelling* como “the story that unfolds across media platforms” tal y como defiende Jenkins.

cambios políticos en Polonia: el final de la era socialista y el comienzo de una nueva era, con sus problemáticas asociadas. Majkowski (2021) señala que desde el principio las obras de Sapkowski han tenido un buen oído para escuchar la sociedad que le rodea en el momento de confección y ha sabido llevar a sus escritos el debate público sobre diversos temas controvertidos, por ejemplo, la aceptación de la diversidad, o la relación del estado y la religión.

Wojciech Orliński, por su parte, un crítico literario que ha entrevistado en múltiples ocasiones a Sapkowski y que ha dirigido multitud de sus presentaciones públicas, considera que si bien Sapkowski aboga por que un autor no vierta su ideología en su obra, “There are [...] certain ‘soap box’ moments in *The Witcher* saga, including one of a sudden lecture on the importance of free, safe and legal abortion for every woman who feels like she needs one (with no questions asked)” (Orliński 2021, p. 6). Según Orliński, esto reflejaría una posición ideológica real de Sapkowski, a quien define como un liberal en el sentido clásico del término, defensor de ideas “generally progressive with an emphasis on anticlericalism, in support of further European integration, open borders, multi-ethnicity and a free market economy” (Orliński 2021, p. 7). Esto nos aporta pistas sobre qué elementos son susceptibles de estar significados.

Así, no queremos caer en la falacia de la intencionalidad, pero sí resaltar que el universo narrativo del que partimos no rehúye de los debates sociales que se enmarcan en un contexto histórico muy diferente. Publicado tres décadas después de los textos de Andrzej Sapkowski, *The Witcher 3* refleja el declive de las democracias del antiguo bloque soviético⁴ y su deriva ultraconservadora que

4. especialmente en Hungría (Kingsley, 2018) y también en Polonia (Erlinger & Santora, 2018). En este último caso, se trata de una deriva conservadurista que pone en jaque los valores de las democracias liberales europeas cuyo máximo exponente es el partido que actualmente gobierna Polonia (en auge en el momento de la publicación): Ley y Justicia (*Pawo i Sprawiedliwość*).

sustenta su identidad en la religión y en una retórica nacionalista de extrema derecha.

Así, nuestra intención es contextualizar la monstruosidad, elemento creador de discurso y *modus legendi* a nivel cultural, dentro del videojuego a varios niveles, teniendo en cuenta sobre todo su importancia narrativa y ficcional y su relación con las mecánicas y las reglas del juego, así como su importancia en la toma de decisiones en determinados segmentos.

De este modo, aunque las mecánicas básicas a lo largo de todo el juego no cambian, podemos estructurarlo en diversas partes atendiendo a sus aspectos narrativos. La narración en *The Witcher 3* adopta una estructura tripartita en tres actos. Cada uno de estos actos lleva asociadas unas localizaciones concretas, la aparición de determinados personajes y una serie de *quests* principales y secundarias, si bien estas últimas en general pueden completarse en otro acto, e incluso las misiones principales no tienen por qué llevarse a cabo en un orden concreto dentro de cada uno de los actos. En cualquier caso, nosotros queremos centrar nuestra atención en dos *quests* específicas:

- *Carnal Sins*: permite acceder a la construcción de la monstruosidad como elemento implícitamente humano y como constructo (monstruosidad en acción).
- *Skellige's Most Wanted*: permite al jugador entablar una conversación con el otro, el monstruo. Condensa el sentido de *The Witcher* con relación a sus elementos discursivos.

Estas secciones narrativas, tanto las principales como las secundarias, influyen en el *endgame* y pueden confluir en tres finales distintos según las decisiones que haya tomado el jugador. De este modo, éstas tienen peso en el desarrollo lúdico y ficcional del juego y tendrán impacto en la resolución narrativa y también en las recompensas que el jugador pueda obtener como resultado

de superar un reto lúdico, entretejiendo de este modo el relato en la estructura jugable.

El jugador tomará el control de Geralt de Rivia, un Brujo que se dedica profesionalmente a la caza de monstruos a cambio de dinero, cuyo objetivo principal es encontrar y ayudar a su pupila y figura filial Ciri. Durante su viaje, Geralt se encontrará a numerosas criaturas monstruosas de diversa índole, algunas peligrosas, algunas amables, algunas que se interpondrán en su camino y otras que le ayudarán en su cometido. En ese sentido, Geralt, ente entre ambos mundos, se erige como el personaje que rompe los esquemas binarios (bueno-malo) y que manifiesta las bondades y maldades de unos y de otros.

El jugador tendrá a su disposición una serie de mecánicas básicas. Una de las más importantes, netamente narrativa, es el árbol de conversación. El juego progresa gracias a la resolución de objetivos sirviéndose de estas mecánicas para cumplir cometidos en diversas *quests*. El hecho de que una de las mecánicas principales sea el árbol de conversación pone de relieve la importancia de la narrativa en *The Witcher 3*, que complementa este espacio narrativo con otros como las cinemáticas o elementos del *gameworld*. Asimismo, se presenta un diseño de decisiones a corto, medio y largo plazo que tienen influencia en el resultado de las misiones, los puntos de experiencia obtenidos, las recompensas recibidas y la progresión narrativa.

Para cada fragmento del análisis será necesario, pues, tener en cuenta todos los aspectos destacados en la introducción y los elementos metodológicos.

Carnal Sins: Vampirismo y Monstruosidad Construida

En esta misión Geralt investiga una serie de ataques y asesinatos que se han sucedido en la ciudad de Novigrad a raíz de un ataque

que recibe su amiga Priscilla. En esta *quest* las víctimas aparecen todas muertas (salvo Priscilla, malherida) y con evidentes signos de violencia, siguiendo un patrón común: primero el asesino obliga a las víctimas a beber formaldehído y luego las somete a varias torturas mientras aún están vivas, principalmente arranca los ojos de las víctimas de las cuencas y los sustituye por carbón al rojo vivo antes de arrancar su corazón y colocar en su lugar huevos de salamandra. Estas dos sustituciones durante las torturas no son gratuitas, puesto que tienen mucho que ver con el simbolismo del fuego representado por la Iglesia del Fuego Eterno en el juego, una iglesia que presenta los sectores más retrógrados y conservadores de la sociedad y para quien el fuego representa no sólo la pureza, sino también la posibilidad de purificar. Para aumentar su carácter sádico, además, el autor deja escrito un sermón en la escena del crimen y el nombre de la siguiente víctima en piel humana. Los objetivos son, a su vez, concretos: prostitutas, razas humanoides, gente de la farándula e, incluso, personas que pierden la fe.

El jugador, en este contexto, deberá investigar (siguiendo una serie de objetivos) estos asesinatos para encontrar y detener al culpable. Esta misión, a priori sencilla y que no tiene nada que ver con la monstruosidad, presenta dos personajes muy interesantes, Nathaniel Pastodi y Hubert Rejk. Cuando investigando el cuerpo de una de las víctimas el jugador descubre el nombre de la próxima víctima, Geralt deberá llegar a un prostíbulo en el que se encuentra la supuesta víctima. En este momento nos encontramos a Nathaniel Pastodi, reverendo del fuego eterno, torturando a una prostituta, la supuesta víctima del asesino. Este es el punto en el que el diseño de decisiones para esta *quest* se hace más patente:

1. El jugador puede decidir no escuchar a Nathaniel, considerándolo culpable, y atacar. Esto implica que la misión acaba, pero el asesino actúa nuevamente y escapa, indicando que volverá a hacerlo y burlándose del jugador. El jugador recibe menos experiencia y peor recompensa (busca generar frustración).

2. El jugador puede escuchar a Nathaniel y descubrir que él no es el asesino, sino Hubert Rejk, quien no aparentaba ser el asesino y que finge ayudar a capturarlo.

a. Aquí el jugador puede decidir matar a Nathaniel (100 puntos experiencia), convencerlo para que se vaya (40 de experiencia) o dejar que ejerza su sadismo sobre la prostituta.

El asesino, entonces, es Hubert Rejk, un alto vampiro que es, además, ferviente defensor de la fe del fuego eterno, que sirve de base al Rey Radovid de Redania para su mensaje patriótico contra razas humanoides, magos y brujas, etc⁵. Su trabajo como forense le ayuda, además, a poder moverse por la ciudad sin sospecha alguna y a poder desviar una posible investigación sobre los asesinatos.

En este sentido, a nivel lúdico, podemos observar (figura 2) que el diseño castiga al jugador si este no indaga lo suficiente o si es permisivo con los abusos de poder. A nivel narrativo, a su vez, esto supone que el jugador será objeto de mofa y verá como su misión no llega a buen puerto (independientemente de que se marque como ‘completada’) si permite que el verdadero asesino escape. En ese sentido, el diseño emocional del juego se implementa de manera que haya unas acciones preferibles sobre otras, sin coaccionar por ello las opciones del jugador:

5. No es difícil, en este punto, establecer una analogía entre el gobierno polaco y la Iglesia del Fuego Eterno, teniendo en cuenta además que esta última se erige como institución solo en este juego. En los dos anteriores y en la saga literaria esto es un “culto” minoritario. El monstruo y la monstruosidad aparecen en este caso, pues, en un momento de auge de ideas extremistas que marcan la identidad como única (solo una raza) y con un profundo componente religioso que lo sustenta (relación estado-religión).



Figura 2: esquema sobre las opciones en la misión Carnal Sins. Elaboración propia.

Esto cobra todavía más interés si atendemos a los elementos discursivos que permite aquí la monstruosidad y cómo se construyen.

Tradicionalmente, el vampiro ha recibido muchos significados a lo largo de la historia. Es una criatura que cumple con creces la segunda tesis (“The Monster Always Escapes”) de Cohen (1996) entre muchas otras. A grandes rasgos, podemos decir que los vampiros, aun siguiendo con la desmitificación propuesta por Sapkowski en su obra, son criaturas que cumplen claramente muchas de las tesis que vertebran la Teoría del Monstruo: es un monstruo recogido de una tradición preexistente que reaparece en este texto reconvertido, su cuerpo es cultural, ya que, en un momento en el que la religión pierde adeptos (aunque mantenga su poder ideológico), éste actúa como elemento destructor, como el pecado encarnado. El vampiro representa los miedos de cruzar del mundo de los vivos al de los muertos, el miedo a lo desconocido (puesto que puede atacar al hombre cuando este es más vulnerable, cuando no espera un ataque) pero, a su vez, se erige también como azote de la ignorancia, de la superstición fundada, gracias a la presencia en el texto videolúdico de Geralt, quien arroja cierta luz sobre la naturaleza de estas criaturas.

Lo interesante en este punto, no obstante, es que la monstruosidad de Hubert Rejk no se construye por su condición vampírica, que el jugador solo conoce hacia el final del segmento ludonarrativo, sino que se construye sobre su condición humana, y se erige claramente en un caso de monstruosidad en acción, esto es, una monstruosidad que no se construye por la monsterización del individuo, sino por sus acciones para con sus semejantes y otros (Guardiola Marí 2018). Al contrario que sucede con otros, aquí se monsteriza el fanatismo religioso y la ideología extrema de Hubert a nivel humano. Sus víctimas no son, en ningún caso, alimento para el vampiro. Sus atrocidades no se explican desde la condición vampírica. El monstruo no aparece en este caso empujado a los límites de la sociedad, no habla ni aparece desde una perspectiva subalterna, ni siquiera es perseguido o vilipendiado por quien no lo entiende. Todo lo contrario: Hubert justifica sus actos desde una posición de poder y respaldado por el discurso hegemónico⁶ (*in-game*) que se relaciona, necesariamente, con el contexto de creación del texto videolúdico que estamos tratando. Hubert es la encarnación de un momento cultural concreto, la monsterización del auge de una sociedad retrógrada en la que la diversidad (cultural, sexual, reproductiva, de género...) se percibe como una amenaza a combatir. La monstruosidad que se construye en esta misión es, por lo tanto, humana en su naturaleza, como lo es toda monstruosidad, porque “Monsters are our children” (Cohen 1996, p. 20).

Esta, no obstante, nos pone delante de un espejo incómodo, puesto que construye la monstruosidad no en base a la diferencia sino en base a la acción, y las decisiones que toma Hubert son, en realidad, fruto de su humanidad y su posición discursiva hegemónica. La monstruosidad se articula, en este caso, con estos elementos sórdidos que tienen que ver con la construcción de la identidad nacional.

6. Entendemos, aquí y en todas las instancias de este resumen, el concepto ‘hegemonía’ en términos Gramscianos, es decir, la capacidad de las clases dominantes de imponer una determinada manera de ver y entender el mundo (un discurso, en definitiva).

Skellige's Most Wanted: Condensación de la Monstruosidad como Constructo en *The Witcher*

The Witcher nos pone frente a un espejo. Si en la misión anterior se ve cómo a nivel narrativo el elemento humano y el monstruoso interaccionan, y se observan los márgenes de acción que nos permiten los desarrolladores para enfrentarnos al reto lúdico y narrativo y sus implicaciones a nivel discursivo sobre la construcción de la monstruosidad; “Skellige's Most Wanted”⁷ es importante porque sitúa al jugador ya no en una mera interacción, sino en una conversación con el ‘otro’, articulando la monstruosidad con la alteridad.

La misión comienza en un pueblo llamado Fyresdal, en la isla de Ard Skellig, en el archipiélago de Skellige, una de las regiones del juego. Geralt, manejado por el jugador, se encuentra con un contrato que pone precio a la cabeza de un monstruo que desconocemos, y el contratante busca específicamente que sea un brujo el que lleve a cabo la hazaña de acabar con la criatura. La misión nos lleva a descubrir un plan que atenta contra nuestra vida, y también a descubrir dónde se reúnen los conspiradores. Una vez que Geralt se dirige ahí, la misión tiene, principalmente, dos posibles finales (figura 3):

1. Si en el juego hemos ayudado a otras criaturas a escapar un destino cruel o a la muerte, podemos dialogar con las criaturas y combatir sólo con una que es incapaz de razonar.
2. En caso contrario, nos veremos obligados a luchar contra tres de estas criaturas (independientemente de que queramos iniciar el combate o irnos sin más). No obstante, atendiendo a las ideas propuestas por Bura (2008), Frome (2007; 2019) y Navarro-Remesal (2016, 90-96), el hecho de que la recompensa al completar la misión sea mayor si se toma la vía diplomática (el

7. A modo de curiosidad, el original polaco titula esta misión como “Contrato: el monstruo más peligroso de todos”, en referencia al humano.

doble de experiencia y una pieza de armadura) parece apuntar a que los diseñadores prefieren ese acercamiento.

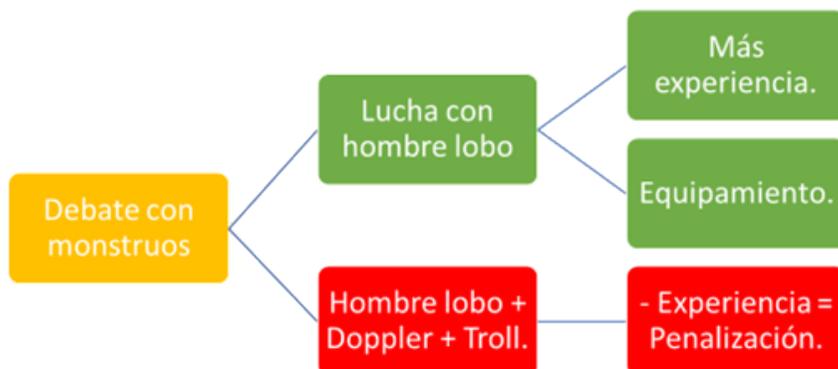


Figura 3: esquema ludo-emocional de Skellige's Most Wanted. Elaboración propia.

Desde esta perspectiva puede parecer que en todas las misiones hay básicamente dos caminos posibles. Lo interesante de esta misión es que de un modo u otro nos pone en la tesitura de haber tenido que ayudar, como mínimo, a dos criaturas monstruosas a lo largo de nuestro *gameplay*, por lo que el abanico de opciones se abre.

En la misión aparecen cuatro criaturas monstruosas: un hombre lobo, un troll, un doppler y un godling. La aparición de cuatro monstruos de tan diversa índole aporta riqueza a la *quest* desde el punto de vista de la diversidad, puesto que la monstruosidad se representa de manera más compleja y concisa. En ese sentido, tan monstruo es un godling, una criatura inofensiva, como un hombre lobo, una criatura sanguinaria y aguerrida, a pesar de que su contexto de aparición y su significado cultural no deberían tener, en principio, nada que ver. No obstante, la tercera tesis de Cohen (1996, p. 6) considera que el monstruo es de difícil clasificación por su propia naturaleza, y que eso le lleva a aparecer en tiempos de crisis para cuestionar el pensamiento binario normalmente establecido. Este hecho es particularmente cierto para *The Witcher 3*, puesto que la introducción de estas criaturas

viene a discutir las categorías ‘humana’ y ‘monstruosa’ entendidas como opuestos, haciendo gala, como de costumbre, de una ambigüedad moral que cuestiona el pensamiento binario establecido y, en última instancia, el *statu quo*, pues la monsterización puede funcionar en esa doble dirección, invitando de este modo a la reflexión del jugador.

Todas estas criaturas, que tienen su origen en la literatura o en las mitologías y tradiciones populares, vienen a confirmar la segunda de las tesis que propone Cohen: “II. The Monster Always Escapes”. La importancia de esta tesis no tiene tanto que ver con los restos y pistas que deja la criatura después de actuar, sino que tiene más que ver con la huella cultural que dejan estas criaturas. Podríamos hablar, como ya se ha aludido en alguna ocasión, de una referencia a la intertextualidad: “the monster itself turns immaterial and vanishes, to reappear someplace else (for who is the yeti if not the medieval wild man? Who is the wild man if not the biblical and classical giant?)” (Cohen 1996, p. 4). Esta cuestión facilita la transmisión del discurso en *The Witcher 3: Wild Hunt* porque al conocer la mayoría de las criaturas que aparecen en la misión el jugador ya tiene unas expectativas y, una vez estas se han generado, el romperlas o mantenerlas tiene un significado mayor.

Los monstruos se erigen, asimismo, como criaturas que muestran los aspectos más sórdidos y negativos de la sociedad que lo ha engendrado; pero son percibidos, además, como ‘el otro’ del ‘mismo’, creando toda una serie de relaciones de poder que se pueden explicar con la cuarta tesis de Cohen: “IV. The Monster Dwells at the Gates of Difference”, tal y como se ha ido aseverando a lo largo de este estudio. Esta diferencia justifica la toma de acción contra estos monstruos. En nuestro caso, una obra meramente fantástica y que no parece ir más allá, presenta un discurso cultural completo y que surge, en cierto modo, a raíz del pensamiento posmoderno, dejando atrás el maniqueísmo y la concepción binaria del mundo. Los desarrolladores dejan en manos del jugador si entablar o no una conversación con los

monstruos, como ofrece en tantas otras ocasiones a lo largo de las muchas *quests* que vertebran la ludonarración del juego, pero marca como preferibles, a través del desarrollo narrativo y el sistema de recompensas, indagar en esta conversación.

Desde este punto de vista, la mecánica más importante para esta misión es, como no podía ser de otra manera, una de las mecánicas nucleares del diseño del juego, el árbol de conversación. Cuando el jugador entabla conversación con estas cuatro criaturas, pronto podemos ver el tono general de la conversación. El líder, un hombre-lobo, recrimina a sus acólitos que no hayan matado al *witcher*, a lo que estos le responden que la idea era asustarlo para que los dejara en paz. La respuesta del líder no se hace esperar: “he’s a murderer. Like the rest of them. Like the one who killed my Addalia”. Esta intervención nos da el motivo del intento de homicidio contra Geralt, el personaje controlado por el jugador. La referencia inmediata al *witcher*, un matador de monstruos, un profesional de la caza de estas criaturas, caracterizada por esa idea: “he’s a murderer”. El dolor y la rabia que siente el hombre lobo por la pérdida de su ser querido a manos de un *witcher* justifica su actitud beligerante y agresiva, que se sustenta más en el dolor y la sed de venganza que en su propia monstruosidad.

Acto seguido, y casi a modo de evaluación de las acciones del jugador en el juego, los monstruos debatirán entre sí la conveniencia de dejar vivir o no a Geralt. En el debate se verterán acusaciones por parte del hombre lobo y algunas bondades de Geralt. En última instancia, no obstante, solo si durante la presente partida el jugador ha ayudado monstruos a escapar de un destino terrible podrá librarse de un combate contra tres de las criaturas. En ese sentido, el diseño del juego nos permite observar aquí cómo las decisiones llevadas a cabo anteriormente tienen consecuencias a corto, medio y largo plazo. Así, el jugador tiene las dos opciones que se han comentado anteriormente. Pero si hemos ayudado a criaturas, el desenlace es muy interesante, no solo porque las recompensas son mayores (y, por lo tanto, el diseño busca que esta resolución sea más satisfactoria), sino por las implicaciones que

tiene dentro y fuera del juego como una condensación del sentido de la monstruosidad en *The Witcher*.

Si conseguimos probar a los monstruos que no somos un peligro para ellos, todos excepto el hombre lobo estarán de acuerdo en zanjar el asunto amistosamente. El hombre lobo, por su parte, tratará de matar a Geralt y, por lo tanto, tendremos que combatir con él. Para Geralt, como ente entre lo humano y lo monstruoso, la razón del odio de los humanos hacia los monstruos viene marcada por el desconocimiento: “Humans hate you all ‘cause they don’t understand you. Don’t know which of you are dangerous and which want to live in peace”. Geralt alude a la *differance* (Derrida 2003) que se desprende de las tesis propuestas por Cohen (1996) a las que se ha hecho mucha referencia a lo largo de todo este estudio. La respuesta del godling (“you were right. Monsters are like men; some’re good, some’re bad, and still others, simply lost”) se sitúa en la misma línea que la aseveración de Geralt, pero desde la perspectiva monstruosa, es decir, revierte la posición de alteridad para acercar su visión monstruosa a la visión humana, o, lo que es lo mismo, nos da una perspectiva del mundo desde el punto de vista del otro.

La conclusión a la que llega el Godling al final de la misión se erige como un punto más en la construcción de un mundo jugable y una narración moralmente muy ambigua, que puede representarse en la intervención de Vesemir al principio del juego: “Things used to be simpler, monsters were bad and humans good. Now... Everything’s all confused”. Ambas intervenciones tienen en común que rompen el maniqueísmo que, si atendemos a los roles que debería desempeñar cada personaje, se presuponen a priori. En ese sentido, Geralt no se erige como un asesino despiadado, y los monstruos no son simples criaturas cuya única existencia se basa en amenazar la vida humana: los monstruos no son, de ninguna manera, tan diferentes a los humanos. Sienten, padecen, aman y odian, por lo menos aquellos capaces de razonar. Esto nos permite hablar de la ruptura con el pensamiento binario y maniqueo, que, a su vez, es incompatible con un discurso

excluyente basado en extremos (como el que propone Hubert Rejk y la deriva autoritaria polaca contemporánea).

En ese sentido, las criaturas monstruosas presentes en la misión y en el texto videolúdico en general son el elemento de discordia en un mundo controlado por el pensamiento binario que ponen en peligro esa concepción social, motivo por el cual son incómodos y reprendidos. No obstante, la perspectiva monstruosa añade una nueva dimensión: la humanidad y la monstruosidad no se construyen de manera tan distinta, la humanidad es, en muchos casos, monstruosa, y el bien y el mal no se rigen por esa diferencia categórica. Es importante, entonces, reseñar que esta misión establece una condensación del sentido y discursividad de la monstruosidad en *The Witcher 3: Wild Hunt*.

CONCLUSIÓN

En general, podemos observar cómo el juego, por diseño, prefiere una aproximación más dialogante al enfrentarse a situaciones peliagudas con monstruos. De un modo esquemático, podríamos resumir esto tal y como queda indicado en la figura 4:



Figura 4: esquema de aproximaciones posibles a los retos de *The Witcher 3*. Elaboración propia.

Entendemos que penalizar más (o recompensar menos) aquellas acciones que son meramente violentas y que se centran únicamente en acciones combativas frente a opciones más dialogantes en lo que tiene que ver con los monstruos es significativo por lo que a creación de discurso y transmisión de este se refiere. Matar más monstruos resulta en un mundo más hostil, mientras que dialogar más abre muchas más posibilidades de acción en otros fragmentos⁸. En última instancia, implica también una intención por parte del desarrollador de potenciar la vertiente narrativa del juego sin dejar de lado los márgenes de acción del jugador. En definitiva, el discurso implícito sobre la monstruosidad en *The Witcher 3: Wild Hunt* se construye siempre en parámetros humanos, en los que es el monstruo quién actúa como tal (monstruosidad en acción) y no quien simplemente ‘es’. En este sentido, se puede considerar que *The Witcher 3* presenta un mensaje relativamente tolerante pero que sobre todo lo que busca

8. En general esto último forma parte también del diseño general de toma de decisiones en el juego. Al ser tan profundamente narrativo, a pesar de ser también un juego de acción, cuanto más informada es una decisión, más beneficioso es también a nivel de recompensas. En general una mayor recompensa marca un camino preferido.

es la reflexión del jugador sobre situaciones diversas que se derivan de un contexto sociocultural concreto.

A través del análisis se ha podido observar cómo los monstruos, en general, presentan unas características generales comunes, independientemente de si son vampiros, *botchlings*, espectros, hombres lobo, etc.: su cuerpo es la encarnación de un momento cultural concreto, tienen recorrido cultural mediante la intertextualidad, son la diferencia hecha carne (hecho que les lleva a aparecer como elemento disruptivo que pone en jaque el pensamiento binario), atemorizan a los hombres a la vez que pueden llegar a ser objeto de deseo, bien porque su difícil categorización y sus actos los hacen libres, bien porque suponen la posibilidad de pasar los límites de lo establecido; y, en última instancia, los monstruos preguntan directamente a los humanos por qué se les ha creado.

Es quizás en esta última pregunta donde *The Witcher 3* crea un discurso capaz de dar respuestas. Las diferentes criaturas que aparecen en este texto videolúdico cumplen, en mayor o menor medida, las tesis propuestas por Cohen que se han recogido en nuestro marco teórico, pero también presentan novedades frente a la concepción tradicional del monstruo. Así, un vampiro como Hubert Rejk construye su monstruosidad de una manera muy vil, pero la motivación no reside en su ser, sino en su ideología extremista y conservadora.

Por su lado, en “Skellige’s Most Wanted”, a través de los diálogos como espacio narrativo primordial discursivo, se condensa toda la idea de la monstruosidad presente en el juego y de la que el jugador forma parte mediante el control de su avatar (Geralt) a partir de la toma de decisiones en un universo narrativo en el que predomina el pensamiento binario, pero en el que se introduce y desprende ambigüedad moral a raudales. En esa misión, el elemento humano y el elemento monstruoso se ven las caras y se llega a la conclusión de que la monstruosidad y la humanidad son mucho más similares de lo que se pueda pensar a priori y que los monstruos, como

los humanos, también actúan motivados por sus emociones y sentimientos.

Finalmente, *The Witcher 3* define la monstruosidad en su discurso con lo que en este trabajo se ha llamado ‘monstruosidad en acción’, esto es, la monstruosidad no tiene tanto que ver con ‘ser’ un monstruo como con ‘actuar’ como tal. Al final lo que podemos desprender de *The Witcher 3* es la percepción de que la monstruosidad se construye y además lo hace de manera discursiva desde una posición hegemónica, lo que conocemos como la monsterización, que no es más que la deshumanización de otro. Poniendo al elemento subalterno en diálogo con el jugador, *The Witcher 3* construye una monstruosidad en espejo. En ella la monsterización ya no tiene que ver necesariamente con la deshumanización, sino que es humana en su concepción. En esta discursividad, los desarrolladores, mediante la conjunción de las reglas, las reglas del mundo jugable, las mecánicas y el diseño narrativo introducen al jugador en un contexto moralmente ambiguo en el que se debaten cuestiones relacionadas con el auge de ideologías conservadoras con retórica de extrema derecha (por definición, maniquea y monsterizante) así como con declive de la calidad democrática y de derechos sociales para determinados colectivos.

BIBLIOGRAFÍA

Barker, C. *Cultural Studies: Theory and Practice*. 2nd ed. London: Sage Publications, 2003.

Bura, S. “Emotion Engineering in Videogames”. Stéphane Bura. 23 April 2008. <http://www.stephanebura.com/emotion/>

CD Projekt RED. *The Witcher* [PC]. CD Projekt/Atari, 2007.

CD Projekt RED. *The Witcher 2: Assassins of Kings*. [Multiplatform]. CD Projekt/Atari/Bandai/1C, 2011.

CD Projekt RED. *The Witcher 3: Wild Hunt*. [Multiplatform]. CD Projekt/Bandai/Warner Bros, 2015.

Cohen, J.J. *Monster Theory: Reading Culture*. Minnesota University Press, Minnesota, 1996.

Derrida, J., Roudinesco, E. & Goldstein, V. (trad.). *Y mañana, qué...* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2003.

Erlanger, S. & Santora, M. “El nacionalismo polaco amenaza la cohesión de Europa”. *The New York Times*, 28 February 2018, <https://www.nytimes.com/es/2018/02/28/nacionalismo-polonia-union-europea/>

Fernández-Vara, C. *Introduction To Game Analysis*. Routledge, Nueva York, 2015.

Frome, J. “Eight Ways Video Games Generate Emotion” In *Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. The University of Tokyo, Japan. <http://www.digra.org/digital-library/publications/eight-ways-videogames-generate-emotion/>

Frome, J. “Interactive Works and Gameplay Emotions” In *Games and Culture*, vol. 14, no.7, 2019: 856-874.

Guardiola Marí, R. “Monstruos, Videojuegos y Estudios Culturales: El caso de The Witcher 3: Wild Hunt.” Masters’ Final Project, Universitat de les Illes Balears, 2018.

Hall, S. *Representation*. Sage Publications, Londres, Thousand Oaks and Nueva Delhi, 1997.

Huizinga, J. *Homo Ludens*. Routledge & Kegan Paul, London, Boston and Henley, 1938 [1949].

Kingsley, P. “Un autoritarismo que avanza ante las narices de la Unión Europea” In *The New York Times*, 13 February

2018<https://www.nytimes.com/es/2018/02/13/espanol/autoritarismo-hungria-union-europea-democracia>

Levina, M. & T. Bui, D.M. “Introduction: Toward a Comprehensive Monster Theory In The 21st Century” In *Monster Culture In The 21st Century: A Reader*, edited by M. Levina, D.M. T. Bui, pp. 1-14. New York: Bloomsbury Academic, : 2013.

Majkowski, T. “Master of Disenchantment: how Sapkowski and The Witcher confound the critics” In *Notes From Poland*, 8 April 2021. <https://notesfrompoland.com/2021/04/08/master-of-disenchantment-how-sapkowski-and-the-witcher-confound-the-critics/>

Muriel, D. & Crawford, G. *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. New York: Routledge, 2018.

Navarro Remesal, V. *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila, 2016.

Orliński, W. “Is The Witcher Slavic?” In *Aspen Review*, 14 March 2021 <https://www.aspen.review/article/2021/is-the-witcher-slavic/>

Pérez, C.. “CD Projekt Red, creadores de la saga The Witcher, hablan de sus comienzos”. In *Vandal*, 1 October 2020. <https://vandal.lespanol.com/noticia/1350688829/cd-projekt-red-creadores-de-la-saga-the-witcher-habla-de-sus-comienzos/>

Pérez Latorre, Ó. “Análisis de la significación del videojuego.” PhD thesis., Universitat Pompeu Fabra, 2010.

Sicart, M. *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: The MIT Press, 2009.

Švelch, J. “Monsters By The Numbers: Controlling monstrosity in videogames” In *Monster Culture In The 21st Century: A Reader*,

Teoría del monstruo y game studies: un estudio de caso de The Witcher 3:
Wild Hunt 121

edited by M. Levina, & B. M. T. Bui, pp. 193-208. New York:
Bloomsbury Academic, 2013.

Švelch, J. “Should the Monster Play Fair?: Reception of Artificial
Intelligence in Alien: Isolation” In *Game Studies*, vol. 20, no.2,
2020. http://gamestudies.org/2002/articles/jaroslav_svelch

Weinstock, Jeffrey A. *The Monster Theory Reader*. Minneapolis:
University of Minnesota Press, 2020